SDガンダム

# ガチャポン戦士3

# 英雄戦記

## 攻略ハンドブック上巻

9つのシナリオをMAP
&データで攻略!!



おまけ

# 登場パイロットリスト

| レベル | パイロット名 | 愛機 | 特徴 |
|---|---|---|---|
| 20 | アムロ | ガンダム | アムロの乗機。始めのうちは頼りになる。 |
| 20 | シャア | 赤ザク | シャア専用のザク。HPは低いが強いぞ。 |
| | | 赤ズゴック | シャア専用のズゴック。水中は得意？ |
| | | 赤ゲルググ | シャア専用のゲルググ。ナギナタは強力。 |
| | | ジオング | ニュータイプ用のMS。間接攻撃も可能。 |
| 15 | ララァ | エルメス | ニュータイプ用のMA。間接攻撃も可能。 |
| 14 | シャリアブル | エルメス | ニュータイプ。ララァよりやや落ちる。 |
| 14 | ブライト | アーガマ | 新造戦艦アーガマに乗る。腕は確か。 |
| 13 | スレッガー | ガンキャノン | ガンキャノンに乗る勇猛なパイロット。 |
| 13 | ハヤト | ガンタンク | 「迫撃トリプルドム」でのハヤトの乗機。 |
| | | ガンキャノン | 主に宇宙編でのハヤトの乗機。 |
| 13 | ガイア | ドム | 黒い三連星の隊長。ドムを操る腕きき。 |
| 12 | リュウ | ガンタンク | ガンタンクを操る。アムロの兄貴的存在。 |
| 12 | マクベ | ドム | 悪がしこいジオンの将校。ドムを操る。 |
| 12 | オルテガ | ドム | 黒い三連星の1人。ドムを操る。 |
| 11 | カイ | ガンキャノン | ガンキャノンを操り、アムロと共に戦う。 |
| 11 | マッシュ | ドム | 黒い三連星の1人。ドムを操る。 |
| 11 | キシリア | ザンジバル | 戦艦ザンジバルに乗る。ザビ家の長女。 |
| 10 | ギレン | ザンジバル | 戦艦ザンジバルに乗る。ザビ家の長男。 |
| 10 | ミライ | ホワイトベース | ホワイトベースのパイロット。 |
| 10 | マチルダ | ガルダ | ガルダに乗る。輸送部隊の隊長。 |
| 10 | セイラ | ガンキャノン | シャアの妹。ガンキャノンに乗って戦う。 |
| 10 | レビル | サラミス | 連邦軍の将軍。巡洋艦サラミスに乗る。 |
| 9 | ブーン | グラブロ | マッドアングラー隊でMAグラブロに乗る。 |
| 8 | コンスコン | ムサイ | 要塞ア・バオア・クーを守るムサイの艦長。 |
| 8 | ガデム | ムサイ | 要塞ア・バオア・クーを守るムサイの艦長。 |
| 7 | デギン | ザンジバル | ザビ家の総帥。戦艦レウルーラに乗る。 |
| 7 | デニム | ザク | シャアに率いられるザク小隊の曹長。 |
| 6 | ジーン | ザク | シャアに率いられるザク小隊の隊員。 |
| 6 | コズン | ザク | シャアに率いられるザク小隊の隊員。 |
| 6 | スレンダー | ザク | シャアに率いられるザク小隊の隊員。 |

平成3年1月11日発行（隔週金曜日発行）第7巻第1号（通巻118号）
12月28日・1月11日合併号特別付録②
ファミリーコンピュータ Magazine

SDガンダム

ガチャポン戦士3

# 英雄戦記

## 攻略ハンドブック上巻

9つのシナリオをMAP&データで攻略!!



SD ガンダム

ガチャポン戦士3

# 英雄戦記ハンドブック 攻略 上巻

# 3つの世界でシステムが変化！

『英雄戦記』はノーマルのSD、SD戦国伝、SD外伝と3つの世界があり、プレイするシナリオによって生産、占領などのシステムが変わる。前作のSD2と違い、途中でシステムの変更はできない。

## SD地上、宇宙編

●占領…あり ●補給…あり ●生産…あり
●勝利条件　敵軍の首都を占領。または、フィールド上の敵MSを全滅させる。

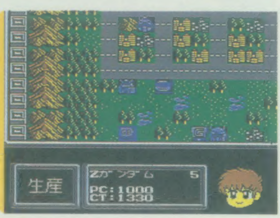
TVシリーズの『機動戦士ガンダム』から映画『逆襲のシャア』までのストーリーを合計20本のシナリオでプレイできる。

戦闘を除けば、今までの『SDガチャポン戦士』シリーズにもっとも近い。




◎都市など戦略拠点を占領。金をためて強力なMS部隊を生産し、敵の首都をめざすのだ

**強力MSを作れ**



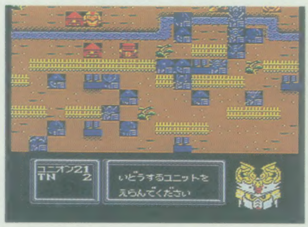

◎Zガンダムを生産。どのMSも1ターンで生産可能

| 収入金額 | | 補給基地 | 20 |
|---|---|---|---|
| 首都 | 50 | コロニー | 30 |
| ガチャベース | 30 | 都市 | 10 |

## SD戦国伝

●占領…あり ●補給…あり ●生産…なし
●勝利条件　敵軍の城（本丸）を占領。またはフィールド上の敵武者を全滅させる。

頑駄無軍と殺駆頭軍の2大勢力が戦う戦国伝のシリーズは10本のシナリオが用意されている。他のシリーズに比べ、ゲームのユニットの数が多いのが特徴。どのシナリオでも、頑駄無七人衆が全員登場するぞ。




◎城や陣地などに中立地帯はなく、最初から勢力が2分されている。敵の陣地を奪え！

## SD外伝

●占領…あり ●補給…あり ●生産…なし
●勝利条件　魔王サタンガンダムを倒すこと。逆に騎士ガンダムが倒されると負け。

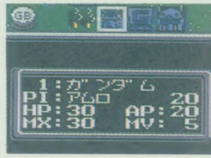
スダ・ドアカワールドを舞台に騎士ガンダムと魔王サタンガンダムが戦うSD外伝は10本のシナリオがある。このシナリオは1人、ユニオン族でしかプレイできない。




◎騎士ガンダムのほか、戦士ガンキャノンや騎士アムロも登場。レベル上げがポイント

# 補給地点・戦闘コマンドをチェック！

3つのSDワールドでの補給地点と戦闘コマンドの違いをチェックしてみよう。同じゲームでもシステムがかなり違ってくるので、しっかり覚えておかないと、敵軍にドカドカ攻められて痛い目をみるぞ。




○城やコロニーなどを占領するには移動力の高いMSを活用！

## SD地上、宇宙編

補給地点は都市やコロニーなど。このシナリオのみ、戦闘時の攻撃コマンドが射撃と格闘の2種類用意されている。

| 補給地点 | 都市 | 補給基地 | コロニー | 船 |
|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |

| 戦闘コマンド | | |
|---|---|---|
| | 射撃 | 装備しているライフルなどで攻撃する。敵MSを狙い撃つ。 |
| | 格闘 | 敵を倒すともう一回攻撃できるが、倒せないと敵の反撃をくらう。 |
| | 防御 | 敵の攻撃の回避率を上げる。少しだがHPも回復するコマンド。 |
| | 離脱 | 敵から逃げるコマンド。次の自軍のMSの順番までなすがまま。 |

## SD戦国伝

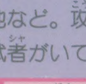
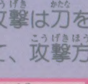
補給地点は戦国時代？が舞台だけに、城や陣地など。攻撃は刀を使う武者と射撃をする武者がいて、攻撃方法が異なる。

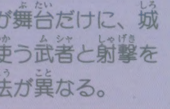
| 補給地点 | 本丸 | 陣地 | 小城 |
|---|---|---|---|
| |  |  |  |

| 戦闘コマンド | | |
|---|---|---|
| | 戦闘 | 武者によって、刀を使うものと種子島や大砲を使うものに分かれる。刀は「格闘」のコマンド、種子島は「射撃」のコマンドに対応する。 |
| | 防御 | 敵の攻撃の回避率を上げる。少しだがHPも回復する。 |
| | 離脱 | 敵から逃げるコマンド。次の自軍の武者の順番までなすがまま。 |

## SD外伝

補給地点はホワイトベースと魔方陣。他の2つのシナリオと異なり、補給地点が少ないのが特徴。戦闘はSD戦国伝と同じ。

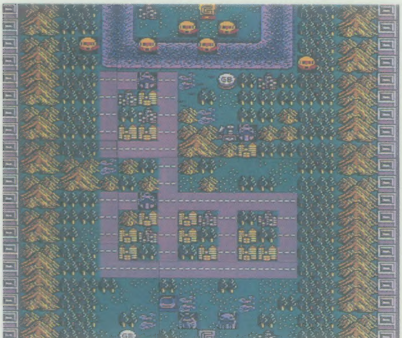
| 補給地点 | ホワイトベース | 魔方陣 |
|---|---|---|
| |  |  |



| 戦闘コマンド | | |
|---|---|---|
| | 戦闘 | MSによって、刀や槍を使うものと魔法や弓を使うものに分かれる。刀と槍は「格闘」のコマンド、魔法や弓は「射撃」に対応する。 |
| | 防御 | 敵の攻撃の回避率を上げる。少しだがHPも回復する。 |
| | 離脱 | 敵から逃げるコマンド。次の自軍のMSの順番までなすがまま。 |

# SD 地上編 ガンダム大地に立てるか

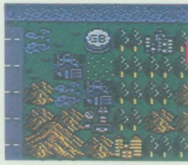
『ガンダム大地に立てるか』はガンダムの物語の最初のストーリー。連邦のコロニー、サイド7にシャアの率いるザク部隊が侵入してきたという設定だ。ジオン軍に比べ連邦軍が圧倒的に有利。連邦軍でプレイする場合、初心者向けのシナリオだ。逆にジオンでプレイする場合、かなり難しいぞ。

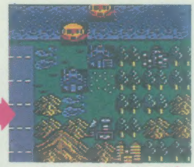


**戦略拠点**　ガチャベース×2、都市×8
補給基地×1




⬇コロニー内の湖のそばにガチャベースがある



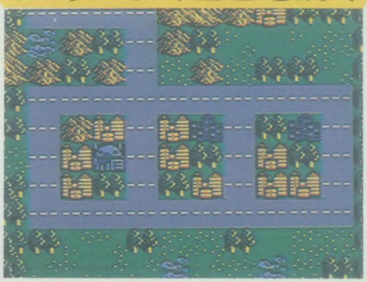


⬆迅速に移動。敵に奪われないよう注意するのだ

## 補給基地を奪え

連邦軍でプレイする場合、数の上では圧倒的に有利だが、シャアの乗る赤ザクはあなどれない。このシナリオでのポイントはジオンに補給、生産をさせないこと。特に補給基地ではMSが完全に回復するので、赤ザクに利用されないよう死守しよう。

## ジオン軍の生産を防げ



⬅ガチャベースは必ず押さえるのだ

**MSの初期配置**

| 連邦軍 ユニット | 小軍 | 大軍 | ジオン軍 ユニット | 小軍 | 大軍 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム+ガンキャノン4 | 1 | 1 | 赤ザク+ザク4 | 1 | 1 |
| ガンキャノン3+ジムII2 | 1 | 1 | ザク5 | 2 | 5 |
| ガンタンク3+ジムII2 | 1 | 1 | | | |
| ジムII5 | 0 | 3 | | | |

SD 地上編

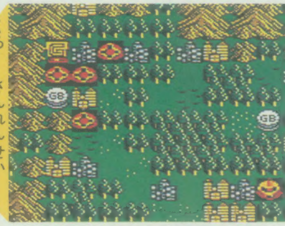
# 迫撃トリプルドム

『迫撃トリプルドム』はジオンのパイロット、ガイア、オルテガ、マッシュの3人チーム、黒い三連星がアムロのガンダムに奇襲をかけるという設定だ。連邦軍とジオン軍の差はパイロットではほぼ同じだが、ホワイトベースなどの船があるぶん、連邦軍がやや有利といったところだ。ガチャベースは連邦軍、ジオン軍の首都の付近に1つずつとフィールドの中央にある。最初はこのガチャベースをめぐっての戦いとなる。けっこう難しいぞ。



**戦略拠点**
ガチャベース×3、都市×8
補給基地×1

**黒い三連星だ**

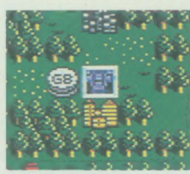


ドムを操る黒い三連星とマクベ。連携されるとツライ

## ガチャベースを奪え

フィールドの中央にあるガチャベースを占領。ガンガンMSを生産するのが、このシナリオのポイントだ。連邦軍でプレイする場合、ジオン軍に先にガチャベースを占領されたら船を活用してMSの運搬や援護射撃を行い、一気にガチャベースを攻め落とそう。逆にジオンの場合は黒い三連星をどう使いこなすかがポイントだ。

マチルダの乗るガルダ。ホワイトベースより強い





ガルダにMSを搭載し、一気に占領するのだ

**MSの初期配置**

| 連邦軍 ユニット | 小軍 | 大軍 | ジオン軍 ユニット | 小軍 | 大軍 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム+ガンキャノン4 | 1 | 1 | ドム | 4 | 4 |
| ホワイトベース | 1 | 1 | グフ+ザク4 | 0 | 1 |
| ガンキャノン3+ジムII2 | 1 | 1 | ザク5 | 0 | 1 |
| ガンタンク3+ガンキャノン2 | 1 | 1 | グフ5 | 0 | 1 |
| ガルダ | 0 | 1 | | | |
| ジムII | 0 | 3 | | | |

## SD地上編 女スパイ潜入

『女スパイ潜入』は連邦軍の軍港のある場所にシャアの率いるジオンの潜水艦部隊、マッドアングラー隊が奇襲をしかけてくるという設定のシナリオだ。フィールドの上半分は海で、ジオン軍の初期配置のMSは赤ズゴックやハイゴックなど、全て水中用のMSだ。ジオン軍のパイロットはレベル20のシャアの乗る赤ズゴックとMSグラブロに乗るレベル9のブーンのみで、連邦軍に比べ戦力的に劣る。連邦軍でプレイする場合、わりと初心者向けのシナリオだ。



戦略拠点

ガチャベース×5、都市×5
補給基地×2

◆水中からジムIIを狙うMAグラブロ。間接攻撃が可能だ





◆グラブロの間接攻撃。離れた場所からだとやられる一方

### 高速道路がカギ

陸地のフィールドは森などで動きにくいが、MAPのほぼ中央、西と東を結ぶ高速道路の上は移動ポイントをあまり消費しないのでMSを動かしやすい。連邦軍、ジオン軍の両軍とも、この高速道路を使って道路わきのガチャベース、補給基地を自軍の占領地域に加えていくのだ。




◆移動がラクな分、西からの攻撃に注意しよう




◆ジオンの首都へ攻めこむ場合、海よりはこのルートで進軍だ

### MSの初期配置

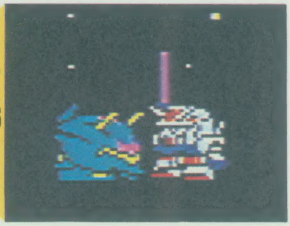
| 連邦軍 ユニット | 小軍 | 大軍 | ジオン軍 ユニット | 小軍 | 大軍 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム+ガンキャノン4 | 1 | 1 | 赤ズゴック+ズゴックE4 | 1 | 1 |
| ホワイトベース | 1 | 1 | グラブロ | 1 | 1 |
| ガンキャノン3+ジムII2 | 2 | 2 | ユーコン | 1 | 1 |
| ジムII5 | 0 | 3 | ゾック+ズゴックE4 | 1 | 1 |
| | | | ズゴックE3+ハイゴック2 | 0 | 2 |
| | | | ハイゴック5 | 2 | 3 |

SD宇宙編

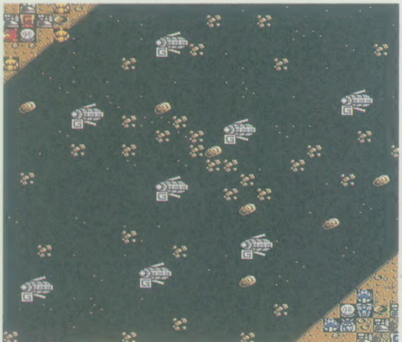
# ニュータイプ部隊

『ニュータイプ部隊』はSD宇宙編の最初のシナリオ。フィールド上にはコロニーが点在するだけで、ガチャベースなど特に重要な戦略地点は首都の付近にしかない。地形では連邦軍とジオン軍にそう差はないが、ジオン軍にはレベル20のシャア、レベル15のララァ、レベル14のシャリアブルと3人のニュータイプのパイロットがいるため、ジオン軍に有利なシナリオになっている。連邦軍でプレイする場合、3人のニュータイプをどう押さえこむかが勝負だ。

アムロVSララァ



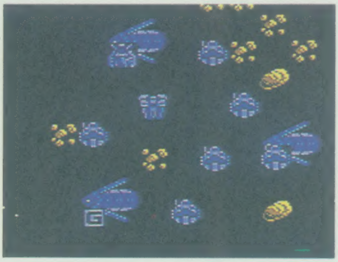
◀MSではエルメス。パイロットではアムロが上だが…



**戦略拠点** ガチャベース×2、補給基地×6、コロニー×8

## 敵の生産能力を下げろ

このシナリオでは重要な戦略拠点が少ないぶん、コロニーを数多く占領し、ガチャベースの生産力を少しでも引き上げることが必要だ。つまり、連邦軍でプレイする場合はジオン軍の生産能力を引き下げるようユニットを動かしていくのだ。戦力に余裕があれば、コロニーの防衛線を強化しよう。



◀連邦軍で頼りになるのはアムロとブライト、スレッガーの3人だ

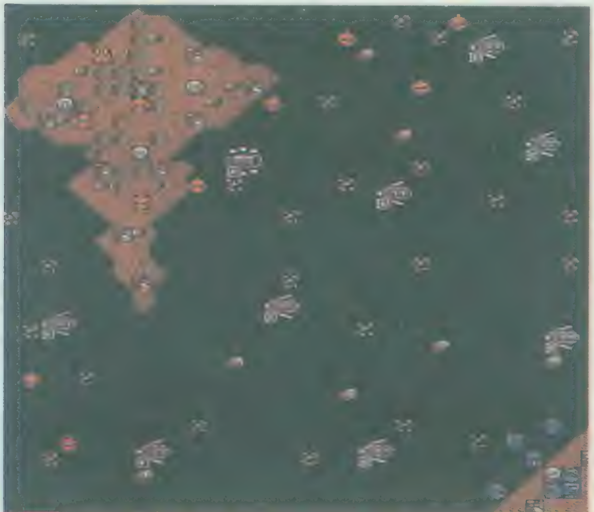
**MSの初期配置**

| 連邦軍 ユニット | 小軍 | 大軍 | ジオン軍 ユニット | 小軍 | 大軍 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム+ガンキャノン4 | 1 | 1 | 赤ゲルググ+ゲルググ4 | 1 | 1 |
| ガンキャノン3+ジムⅡ2 | 2 | 2 | エルメス+ゲルググ4 | 1 | 2 |
| アーガマ | 1 | 1 | ムサイ | 0 | 2 |
| ジムⅡ5 | 0 | 4 | ゲルググ5 | 0 | 1 |
| | | | ゲルググ2+ドム3 | 1 | 3 |
| | | | ゲルググ2+ザク3 | 1 | 3 |

SD 宇宙編

# 要塞ア・バオア・クー

『要塞ア・バオア・クー』TVシリーズでは1年戦争の最終決戦。ジオンの要塞、ア・バオア・クーを連邦軍の艦隊が攻めこむというシナリオだ。フィールドの北西に浮かぶ巨大な小惑星がア・バオア・クーで3つのガチャベースを備えている。戦力的にはジオン軍が有利で、連邦軍でプレイする場合、サラミスやアーガマなどの船をうまく活用しないと勝利は難しい。パイロットとして、連邦軍のレビル将軍も登場する。





○船に搭載したMSを出撃させ、ガチャベースや補給基地など戦略拠点を占領するのだ

**戦略拠点**

ガチャベース×4、コロニー×8
補給基地×11

**MSの初期配置**

| 連邦軍 ユニット | 小軍 | 大軍 | ジオン軍 ユニット | 小軍 | 大軍 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム+ガンキャノン4 | 1 | 1 | ジオング+ゲルググ4 | 1 | 1 |
| ガンキャノン3+ジムⅡ2 | 3 | 3 | ザンジバル | 0 | 2 |
| アーガマ | 1 | 1 | レウルーラ | 0 | 1 |
| サラミス | 0 | 2 | ムサイ | 0 | 3 |
| ジムⅡ | 2 | 6 | ゲルググ5 | 4 | 4 |
| | | | ゲルググ2+ドム3 | 3 | 3 |
| | | | ゲルググ2+ザク3 | 3 | 3 |

# 川中島

『川中島』はフィールドの北から流れる川によって北東、北西、南の3つのフィールドに分かれており、北東、北西に殺駆頭軍、南に頑駄無軍が陣を張る。地形では、勢力が川で2分されている殺駆頭軍に比べ、頑駄無軍の方が動きやすく有利だ。

頑駄無軍でプレイする場合、まず、北東のフィールドの殺駆頭軍をたたいた後、北西の殺駆頭軍の本隊に攻めこもう。中央の広い部分をムリに渡るのは避けよう。



**殺駆頭軍戦略拠点**

城×1
小城×1
陣地×5

**頑駄無軍戦略拠点**

城×1
小城×1
陣地×10



◯川を渡って敵陣へ突入 ◯渡るタイミングが肝心

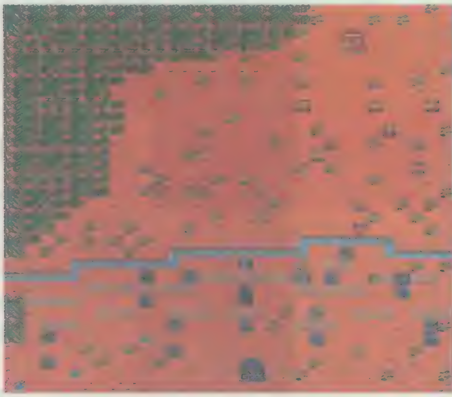
| 頑駄無軍初期配置 | | 殺駆頭軍初期配置 | |
|---|---|---|---|
| 武　者(璽武4) | 将頑駄無(音喪4) | 闇将軍(頭護津愚4) | 若殺駆頭(雑魚4) |
| 摩亜屈(璽武4) | 斎　湖(暴留4) | 漣飛威(我坐出伊4) | 璽　悪(雑魚4) |
| 農　丸(璽武4) | 百士貴(暴留4) | 玖辺麗(頭護津愚4) | 璽御愚(怒武4) |
| 精　太(暴留4) | 亜礼薬(茲絵丸4) | 古殺駆(我坐出伊4) | 怒武5 |
| 駄無留精太(音喪4) | 副将軍(茲絵丸4) | 今殺駆(雑魚4) | 頭護津愚5 |
| 仁　宇(音喪4) | | 新殺駆(怒武4) | |
| **大軍** 茲絵丸5×3、音　喪5×2<br>璽　武5×3、暴　留5×3 | | **大軍** 雑　魚5×11 | |

※大軍の場合は下の表の雑兵がプラスされる　　※(　)内は雑兵

# 長篠の戦い2

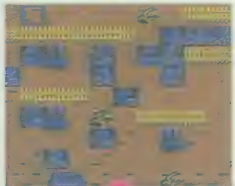
『長篠の戦い2』はフィールドの中央を川が流れ、北に殺駆頭軍、南に頑駄無軍ときれいに2分されている。『川中島』に比べ、川の幅が狭く、それほど動きにくい地形もないが、殺駆頭軍と頑駄無軍がさほど距離をおかずに向かいあっているので、武者同士の連携をうまく考えて陣を進めていかないと、敵の猛攻をくらうハメになる。

戦力的には、ほぼ互角で地形にも差がない、采配が全てを決めるシナリオだ。



**殺駆頭軍戦略拠点**
城×1
陣地×9

**頑駄無軍戦略拠点**
城×1
陣地×9





○味方の武者は前へ移動 ○川をはさんでの戦いに

| 頑駄無軍初期配置 | | 殺駆頭軍初期配置 | |
|---|---|---|---|
| 武　者(璽武4) | 将頑駄無(音喪4) | 闇将軍(頭護津愚4) | 若殺駆頭(雑魚4) |
| 摩亜屈(璽武4) | 斎　湖(暴留4) | 漣飛威(我坐出伊4) | 璽　悪(雑魚4) |
| 農　丸(璽武4) | 百士貴(暴留4) | 玖辺麗(頭護津愚4) | 璽御愚(怒武4) |
| 精　太(暴留4) | 亜礼薬(茲絵丸4) | 古殺駆(我坐出伊4) | 怒　武5 |
| 駄無留精太(音喪4) | 副将軍(茲絵丸4) | 今殺駆(雑魚4) | 頭護津愚5 |
| 仁　宇(音喪4) | | 新殺駆(怒武4) | |

| 大軍 | 頑駄無軍 | 大軍 | 殺駆頭軍 |
|---|---|---|---|
| 大軍 | 茲絵丸5×2、音　喪5×2<br>璽　武5×2、暴　留5×4 | 大軍 | 反武羅罷＋雑魚4、我坐出伊5<br>我頭右＋雑魚4、雑魚5×8 |

※(　　)内は雑兵

# SD外伝 ラクロアの勇者

『ラクロアの勇者』はユニオン族のジャブロー城をとり囲むジオンのモンスターを騎士ガンダムが打ち払うシナリオだ。ジオンはサタンガンダムを除くと、ザコのゴブリンザクのみ。もっとも簡単なシナリオだ。



| 戦略拠点 | 魔方陣×1 |
|---|---|

## ザコをけちらせ



◆天馬ホワイトベースでザコにダメージを与え、攻撃をサポートするのだ

## ホワイトベースを活用

このシナリオで攻撃、移動と役に立つのがホワイトベース。ユニオン族は回復がここでしかできないので、大事に使おう。

## ザコを間接攻撃!



◆騎士ガンダムでザコを倒し、サタンガンダムに対抗できるようレベルを上げろ



◆最終決戦画面。あとはサタンガンダムのみ



◆決戦の前に魔方陣でフル回復。勝負は決まり!?




## MSの初期配置

| ユニオン族 ユニット | 小軍 | 大軍 | ジオン族 ユニット | 小軍 | 大軍 |
|---|---|---|---|---|---|
| 騎士ガンダム+ジム剣4 | 1 | 1 | サタンガンダム+アッシマー4 | 1 | 1 |
| 戦士ガンキャノン+ジム槍4 | 1 | 1 | ゴブリンザク5 | 6 | 10 |
| ジン剣5 | 4 | 4 | | | |
| ジム弓5 | 0 | 2 | | | |
| ジム槍5 | 0 | 2 | | | |
| 天馬ホワイトベース | 1 | 1 | | | |

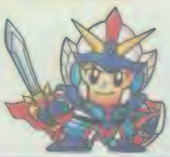
# SD外伝 遭遇モンスター軍団

『遭遇モンスター軍団』は4つの部屋からなる建物を舞台に戦いが繰り広げられる。『ラクロアの勇者』と異なり、ジオン族の騎士やモンスターも多彩になっている。魔方陣が3つあるので、早めに奪いとろう。

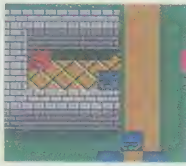


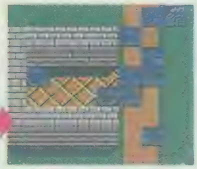
| 戦略拠点 | 魔方陣×3 |
|---|---|

**ユニオンの仲間も増えるが敵も強力**



○部屋の中にはゴブリンザクが魔方陣を守る





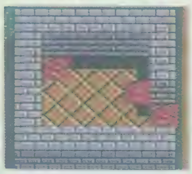
○魔方陣を占領、回復したら次の部屋へGO！

## ジオンの増殖を防げ！

このシナリオのポイントは3つの魔方陣。ほうっておくと、ジオンのモンスターが増殖して、やっかいなことになる。サタンガンダムを倒すためには、ある程度、騎士ガンダムのレベルを上げなくてはならないが、敵が多すぎると逆に危険も大きいのだ。

○魔方陣をほうっておくとモンスターが誕生する





○全ての魔方陣を押さえ、サタンガンダムと決戦だ

### MSの初期配置

| ユニオン族 ユニット | 小軍 | 大軍 | ジオン族 ユニット | 小軍 | 大軍 |
|---|---|---|---|---|---|
| 騎士ガンダム＋ジム剣4 | 1 | 1 | サタンガンダム＋アッシマー4 | 1 | 1 |
| 騎士アムロ＋ジム剣4 | 1 | 1 | ゴブリンザク5 | 2 | 5 |
| 戦士ガンキャノン＋ジム槍4 | 1 | 1 | 戦士ザク5 | 4 | 6 |
| 僧侶ガンキャノン＋ジム弓4 | 1 | 1 | スケルトンドーガ5 | 1 | 1 |
| ジム剣5 | 0 | 2 | | | |
| ジム弓5 | 0 | 2 | | | |
| ジム槍5 | 0 | 1 | | | |
| 天馬ホワイトベース | 1 | 1 | | | |

MSリスト

# SD地上、宇宙編

SD地上、宇宙編の序盤のシナリオに登場するMSを26体紹介しよう。連邦軍に比べるとジオン軍のMSは種類が多く、水中用などの特殊なMSが多いのが特徴だ。

## マイナーなMSもガンガン登場



### 表の見方

- ●HP MSの現在の体力を表示
- ●MX MSの最大の体力を表示
- ●AP MSの攻撃力を表示
- ●MV MSの1ターンの移動力

### アーガマ



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 85 | MX | 85 |
| AP | 16 | MV | 5 |

### サラミス



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 70 | MX | 70 |
| AP | 10 | MV | 5 |

### ガンダム



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 30 | MX | 30 |
| AP | 20 | MV | 5 |

### ガンキャノン



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 26 | MX | 26 |
| AP | 14 | MV | 4 |

### 赤ザク



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 30 | MX | 30 |
| AP | 18 | MV | 5 |

### ザク



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 18 | MX | 18 |
| AP | 10 | MV | 4 |

### ジムⅡ



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 22 | MX | 22 |
| AP | 12 | MV | 4 |

### ガンタンク



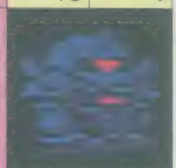
| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 28 | MX | 28 |
| AP | 16 | MV | 3 |

### ドム



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 25 | MX | 25 |
| AP | 14 | MV | 5 |

### グフ



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 22 | MX | 22 |
| AP | 12 | MV | 4 |

### ホワイトベース



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 75 | MX | 75 |
| AP | 12 | MV | 5 |

### ガルダ



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 80 | MX | 80 |
| AP | 14 | MV | 5 |

### 赤ズゴック

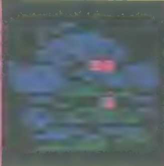
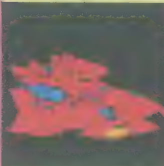
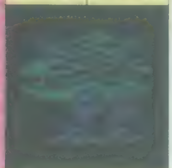


| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 34 | MX | 34 |
| AP | 21 | MV | 6 |

### ハイゴック



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | MX | 20 |
| AP | 11 | MV | 4 |

| | モビルスーツ | HP | MX | AP | MV |
|---|---|---|---|---|---|
|  | グラブロ | 80 | 80 | 14 | 6 |
|  | ユーコン | 60 | 60 | 12 | 5 |
|  | ズゴックE | 22 | 22 | 13 | 5 |
|  | ゾック | 28 | 28 | 16 | 5 |
|  | エルメス | 40 | 40 | 25 | 7 |
|  | ゲルググ | 27 | 27 | 16 | 5 |
|  | 赤ゲルググ | 40 | 40 | 24 | 6 |
|  | ムサイ | 70 | 70 | 10 | 5 |
|  | ザンジバル | 80 | 80 | 16 | 5 |
|  | レウルーラ | 95 | 95 | 20 | 6 |
|  | ジオング | 50 | 50 | 32 | 7 |
|  | ヒグザム | 70 | 70 | 25 | 4 |

## レベルの高いMSを倒すには?

シャアなどの強力なパイロットの乗るMSを倒すには、MSを総動員するか、強力なMSを生産してぶつけるしかない。注意したいのは敵に補給するヒマを与えないこと。潰すときは徹底的にやるのだ。



◎赤ザク、ザコキャラのザクとは性能も違う



◎ジオング、ニュータイプの間接攻撃は[illegible]




◎[illegible]は攻撃力の高いMS[illegible]赤ザクには[illegible]体で集中攻撃！

◎[illegible]一気に[illegible]

MSリスト

# ＳＤ戦国伝

ＳＤ戦国伝に登場する30体の武者を紹介しよう。ＳＤ戦国伝の特徴は１つのシナリオで登場するユニットの数が多いこと。ＭＡＰの小さいシナリオでは大乱戦になる？

**武者も総出演で活躍するぞ**



## 表の見方

●HP　武者の現在の体力を表示
●MX　武者の最大の体力を表示
●AP　武者の攻撃力を表示
●MV　武者の１ターンの移動力

### 武者（ムシャ）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 68 | MX | 68 |
| AP | 39 | MV | 5 |

### 璽武（ジム）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 24 | MX | 24 |
| AP | 14 | MV | 4 |

### 摩亜屈（マークツー）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 48 | MX | 48 |
| AP | 36 | MV | 5 |

### 農丸（ノウマル）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 65 | MX | 65 |
| AP | 37 | MV | 7 |

### 精太（ゼイタ）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 56 | MX | 56 |
| AP | 34 | MV | 6 |

### 暴留（ボウル）



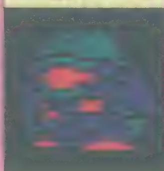
| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | MX | 20 |
| AP | 10 | MV | 4 |

### 駄舞留精太（ダブルゼイタ）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 50 | MX | 50 |
| AP | 33 | MV | 6 |

### 音喪（ネモ）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 28 | MX | 28 |
| AP | 18 | MV | 4 |

### 仁宇（ニュウ）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 52 | MX | 52 |
| AP | 38 | MV | 7 |

### 副将軍（フタショウグン）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 72 | MX | 72 |
| AP | 39 | MV | 5 |

### 茲絵丸（ジェガン）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 26 | MX | 26 |
| AP | 16 | MV | 4 |

### 将頑駄無（ショウガンダム）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 85 | MX | 85 |
| AP | 40 | MV | 5 |

### 斎胡（サイコ）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 80 | MX | 80 |
| AP | 32 | MV | 4 |

### 百士貴（ヒャクシキ）



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 46 | MX | 46 |
| AP | 35 | MV | 5 |

### 亜礼薬（アレックス）



| HP | 58 | MX | 58 |
|---|---|---|---|
| AP | 35 | MV | 4 |

### 漣飛威（サザビィ）



| HP | 56 | MX | 56 |
|---|---|---|---|
| AP | 28 | MV | 5 |

### 我坐出伊（ガザデイ）



| HP | 25 | MX | 25 |
|---|---|---|---|
| AP | 16 | MV | 4 |

### 闇将軍（ヤミショウグン）



| HP | 83 | MX | 83 |
|---|---|---|---|
| AP | 40 | MV | 5 |

### 頭護津愚（ズゴック）



| HP | 30 | MX | 30 |
|---|---|---|---|
| AP | 20 | MV | 4 |

### 玖辺麗（キュベレイ）



| HP | 52 | MX | 52 |
|---|---|---|---|
| AP | 27 | MV | 6 |

### 今殺駆（コンザク）



| HP | 69 | MX | 69 |
|---|---|---|---|
| AP | 32 | MV | 5 |

### 雑魚（ザコ）



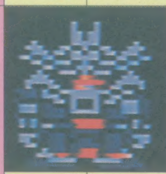
| HP | 20 | MX | 20 |
|---|---|---|---|
| AP | 10 | MV | 4 |

### 古殺駆（コザク）



| HP | 70 | MX | 70 |
|---|---|---|---|
| AP | 35 | MV | 5 |

### 新殺駆（シンザク）



| HP | 68 | MX | 68 |
|---|---|---|---|
| AP | 34 | MV | 5 |

### 怒武（ドム）



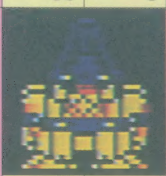
| HP | 28 | MX | 28 |
|---|---|---|---|
| AP | 18 | MV | 5 |

### 若殺駆頭（ワカザクト）



| HP | 75 | MX | 75 |
|---|---|---|---|
| AP | 38 | MV | 5 |

### 璽悪（ジオ）



| HP | 48 | MX | 48 |
|---|---|---|---|
| AP | 26 | MV | 6 |

### 璽御恩愚（ジオング）



| HP | 44 | MX | 44 |
|---|---|---|---|
| AP | 24 | MV | 6 |

### 反武羅罷（ハンブラビ）



| HP | 37 | MX | 37 |
|---|---|---|---|
| AP | 25 | MV | 5 |

### 我頭右（ガズアル）



| HP | 35 | MX | 35 |
|---|---|---|---|
| AP | 22 | MV | 4 |

## 武者の命はMSより重い

SD戦国伝では、武者のユニットに璽武など4体の雑兵が従う。配下の雑兵が全てやられた後、城で補給を受けると配下が最弱の雑兵、暴留になってしまう。強い武者でも1体では…。



⬆雑兵とはいえ、一機でも残れば再生可能



⬆最弱の暴留では、敵のレベルを上げるエサ

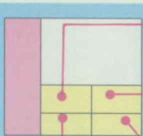
MSリスト

# SD外伝

SD外伝に登場するユニオン族、ジオン族の13体のMSを紹介しよう。天馬ホワイトベースはSD地上、宇宙編の船と同じ機能を持つただ1つのユニット。大事に使え。




## 表の見方



●HP　MSの現在の体力を表示

●MX　MSの最大の体力を表示

●AP　MSの攻撃力を表示

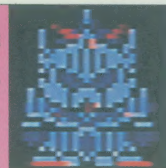
●MV　MSの1ターンの移動力

### 天馬ホワイトベース



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 68 | MX | 68 |
| AP | 26 | MV | 7 |

### 騎士ガンダム



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 90 | MX | 90 |
| AP | 40 | MV | 4 |

### 戦士ガンキャノン



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 80 | MX | 80 |
| AP | 32 | MV | 4 |

### ジム剣



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | MX | 20 |
| AP | 14 | MV | 4 |

### ジム槍



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 26 | MX | 26 |
| AP | 18 | MV | 4 |

### ジム弓



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 24 | MX | 24 |
| AP | 10 | MV | 4 |

### 騎士アムロ



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 65 | MX | 65 |
| AP | 23 | MV | 5 |

### 僧侶ガンタンク



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 70 | MX | 70 |
| AP | 24 | MV | 4 |

### サタンガンダム



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 85 | MX | 85 |
| AP | 35 | MV | 4 |

### 戦士ザク



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 24 | MX | 24 |
| AP | 16 | MV | 4 |

### スケルトンドーガ



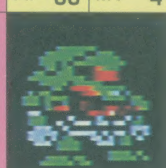
| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | MX | 20 |
| AP | 12 | MV | 4 |

### アッシマー



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 34 | MX | 34 |
| AP | 28 | MV | 6 |

### ゴブリンザク



| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 22 | MX | 22 |
| AP | 14 | MV | 4 |



# 敵との戦闘に打ち勝つには？

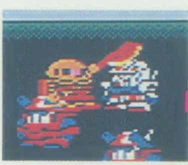
『英雄戦記』は前作までの『ガチャポン戦士』シリーズと異なり、アクションの戦闘が廃止され、より采配が重要になった。それでは、敵MSとの戦闘で勝つためのポイントをチェックしてみよう。

## 自軍のステータスに注意

最初に肝心なのが自軍のステータスをチェックすること。特にガンダムなど特殊なMSのユニットはガンダムがやられると、ただのガンキャノン部隊になってしまうぞ。



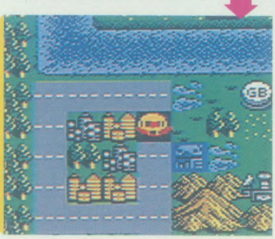

MSのデータ表示は上から写真の番号の順なのだ



ガンダム部隊。ガンダムがやられた！

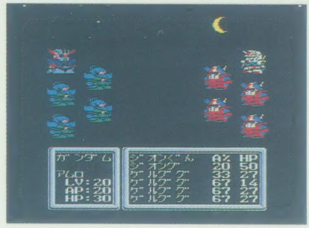
やられた





ガンキャノン部隊に

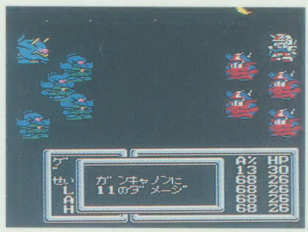
ガンダムがやられると表示もガンキャノン部隊に格下げ




ガンダムやジオングなど、特殊なMSのいるユニットはそいつから狙い撃て！

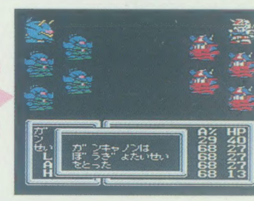
## 防御コマンドを有効に使え

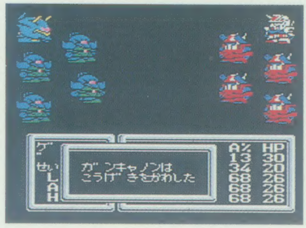
コンピュータとの対戦の場合、コンピュータは1体のMSに対し、集中攻撃をしてくる。一度攻撃を受けたMSは、防御を選択して敵の攻撃を避けつつオトリに使おう。




敵MSの攻撃を受ける。この時、自軍のどのMSが攻撃を受けたかおぼえておこう

敵が狙い撃ちしてくるので防御を選んで弾を避ける




敵の射撃をかわすのに成功。1体のMSをオトリに他の4体でガンガン攻撃するのだ

おまけ

# 登場パイロットリスト

| レベル | パイロット名 | 愛機 | 特徴 |
|---|---|---|---|
| 20 | アムロ | ガンダム | アムロの乗機。始めのうちは頼りになる。 |
| 20 | シャア | 赤ザク | シャア専用のザク。HPは低いが強いぞ。 |
| | | 赤ズゴック | シャア専用のズゴック。水中は得意？ |
| | | 赤ゲルググ | シャア専用のゲルググ。ナギナタは強力。 |
| | | ジオング | ニュータイプ用のMS。間接攻撃も可能。 |
| 15 | ララァ | エルメス | ニュータイプ用のMA。間接攻撃も可能。 |
| 14 | シャリアブル | エルメス | ニュータイプ。ララァよりやや落ちる。 |
| 14 | ブライト | アーガマ | 新造戦艦アーガマに乗る。腕は確か。 |
| 13 | スレッガー | ガンキャノン | ガンキャノンに乗る勇猛なパイロット。 |
| 13 | ハヤト | ガンタンク | 「迫撃トリプルドム」でのハヤトの乗機。 |
| | | ガンキャノン | 主に宇宙編でのハヤトの乗機。 |
| 13 | ガイア | ドム | 黒い三連星の隊長。ドムを操る腕きき。 |
| 12 | リュウ | ガンタンク | ガンタンクを操る。アムロの兄貴的存在。 |
| 12 | マクベ | ドム | 悪がしこいジオンの将校。ドムを操る。 |
| 12 | オルテガ | ドム | 黒い三連星の1人。ドムを操る。 |
| 11 | カイ | ガンキャノン | ガンキャノンを操り、アムロと共に戦う。 |
| 11 | マッシュ | ドム | 黒い三連星の1人。ドムを操る。 |
| 11 | キシリア | ザンジバル | 戦艦ザンジバルに乗る。ザビ家の長女。 |
| 10 | ギレン | ザンジバル | 戦艦ザンジバルに乗る。ザビ家の長男。 |
| 10 | ミライ | ホワイトベース | ホワイトベースのパイロット。 |
| 10 | マチルダ | ガルダ | ガルダに乗る。輸送部隊の隊長。 |
| 10 | セイラ | ガンキャノン | シャアの妹。ガンキャノンに乗って戦う。 |
| 10 | レビル | サラミス | 連邦軍の将軍。巡洋艦サラミスに乗る。 |
| 9 | ブーン | グラブロ | マッドアングラー隊でMAグラブロに乗る。 |
| 8 | コンスコン | ムサイ | 要塞ア・バオア・クーを守るムサイの艦長。 |
| 8 | ガデム | ムサイ | 要塞ア・バオア・クーを守るムサイの艦長。 |
| 7 | デギン | ザンジバル | ザビ家の総帥。戦艦レウルーラに乗る。 |
| 7 | デニム | ザク | シャアに率いられるザク小隊の曹長。 |
| 6 | ジーン | ザク | シャアに率いられるザク小隊の隊員。 |
| 6 | コズン | ザク | シャアに率いられるザク小隊の隊員。 |
| 6 | スレンダー | ザク | シャアに率いられるザク小隊の隊員。 |

平成3年1月11日発行（隔週金曜日発行）第7巻第1号（通巻118号）
12月28日・1月11日合併号特別付録②
ファミリーコンピュータMagazine